

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2023年1月12日(12.01.2023)



(10) 国際公開番号

WO 2023/282103 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/52 (2014.01) A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/53 (2014.01) A63F 13/825 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2022/025469

(22) 国際出願日: 2022年6月27日(27.06.2022)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:

特願 2021-111855 2021年7月5日(05.07.2021) JP

(71) 出願人:株式会社セガ(SEGA CORPORATION)
[JP/JP]; 〒1410033 東京都品川区西品川一

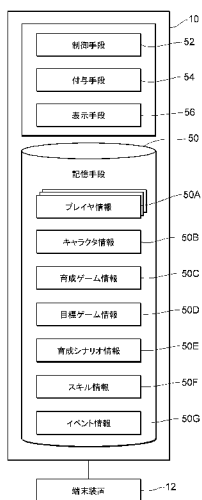
丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー Tokyo (JP).

(72) 発明者: 大友 崇弘 (OTOMO, Takahiro);
〒1410033 東京都品川区西品川一丁目1番1号
住友不動産大崎ガーデンタワー セガサミーホールディングス株式会社内 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,

(54) Title: PROGRAM AND INFORMATION PROCESSING DEVICE

(54) 発明の名称: プログラム及び情報処理装置



12 Terminal device
50 Storage means
50A Player information
50B Character information
50C Training game information
50D Challenge game information
50E Training scenario information
50F Skill information
50G Event information
52 Control means
54 Provision means
56 Display means

(57) Abstract: The present invention allows a player to easily recognize a skill to be acquired by a character being trained. A program causes a computer to function as a control means 52 that, in a training scenario for training a character being trained, executes, in a predetermined order, a training game and a challenge game in which the character being trained takes on a challenge, as a provision means 54 that provides the character being trained with a skill point on the basis of the execution of the training game or the challenge game, and as a display means 56 that displays a skill acquisition screen for allowing the character being trained to acquire one or more skills from among skills that can be acquired by the character being trained, through the spending of provided skill points. When the character being trained has acquired a skill that matches a condition included in the challenge game, the control means 52 activates the skill to advantageously execute the challenge game, and information pertaining to a condition included in the challenge game to be executed thereafter is displayed on the skill acquisition screen.

(57) 要約: プレイヤに対して、育成対象キャラクタに獲得させるべきスキルを容易に認識させる。プログラムがコンピュータを、育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段52、育成ゲーム又は目標ゲームの実行に基づいて、育成対象キャラクタにスキルポイントを付与する付与手段54、付与されたスキルポイントの消費により、育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段56、として機能させ、制御手段52は、目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを育成対象キャラクタが獲得している場合、スキルを発動させて目標ゲームを有利に実行させ、スキル獲得画面には、以降に実行される目標ゲームに含まれる条件に関する情報が表示される。

[続葉有]

NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類：

- 一 国際調査報告 (条約第21条(3))

明 細 書

発明の名称：プログラム及び情報処理装置

技術分野

- [0001] 本発明は、プログラム及び情報処理装置に関する。
- [0002] 従来から、プレイヤーに対応付けられたキャラクタを育成することができるゲームが知られている。
- [0003] これに関し、特許文献1には、プレイヤーが所持するキャラクタを育成することによって当該キャラクタのパラメータやスキルを変動させ、当該キャラクタをゲームで使用する技術が開示されている。

先行技術文献

特許文献

- [0004] 特許文献1：特許第6787513号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

- [0005] このようなゲームでは、プレイヤーは、複数種類のスキルの中から、育成対象キャラクタに獲得させるスキルを選択できる場合がある。しかしながら、プレイヤーは、育成対象キャラクタに獲得させるスキルを選択する際、以降に実行するゲームにおいて、どのスキルが有効であるかを即座に確認することができなかった。
- [0006] 本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤーに対して、育成対象キャラクタに獲得させるべきスキルを容易に認識させることができるプログラム及び情報処理装置を提供することにある。

課題を解決するための手段

- [0007] 上記課題を解決するために、本発明の第一態様に係るプログラムは、コンピュータを、育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段、前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行に基づいて、

前記育成対象キャラクタにスキルポイントを付与する付与手段、前記付与されたスキルポイントの消費により、前記育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段、として機能させ、前記制御手段は、前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを前記育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、前記スキル獲得画面には、以降に実行される前記目標ゲームに含まれる条件に関する情報が表示される。

[0008] また、本発明の第二態様に係るプログラムは、コンピュータを、育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段、前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行に基づいて、前記育成対象キャラクタにスキルポイントを付与する付与手段、前記付与されたスキルポイントの消費により、前記育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段、として機能させ、前記制御手段は、前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを前記育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、前記スキル獲得画面には、前記獲得可能スキルがリストで表示され、前記リストでは、以降に実行される前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルと合致しないスキルとが異なる形態で表示される。

[0009] また、本発明の第三態様では、前記制御手段は、前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行により所定確率で抽選されたスキルを前記獲得可能スキルに追加する。

[0010] また、本発明の第四態様では、前記所定確率は、前記育成シナリオにおいてプレイヤーが使用するサポートキャラクタに応じて変更される。

[0011] また、本発明の第五態様では、前記制御手段は、前記目標ゲームにおける前記育成対象キャラクタの成績がクリア条件を満たさなかった場合、前記育

成シナリオの継続を制限する。

[0012] また、本発明の第六態様では、前記目標ゲームは、レース場において育成対象キャラクタが出走するレースであって、前記クリア条件は、所定の着順以内に入ることである。

[0013] また、本発明の第七態様では、前記目標ゲームに含まれる条件は、レース場の属性、レース距離、周回方向、季節、天候の少なくとも一つを含む。

[0014] また、本発明の第八態様に係る情報処理装置は、育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段と、前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行に基づいて、前記育成対象キャラクタにスキルポイントが付与する付与手段と、前記付与されたスキルポイントの消費により、前記育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段と、を備え、前記制御手段は、前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを前記育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、前記スキル獲得画面には、以降に実行される前記目標ゲームに含まれる条件に関する情報が表示される。

[0015] また、本発明の第九態様に係る情報処理装置は、育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段と、前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行に基づいて、前記育成対象キャラクタにスキルポイントが付与する付与手段と、前記付与されたスキルポイントの消費により、前記育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段と、を備え、前記制御手段は、前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを前記育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、前記スキル獲得画面には、前記獲得可能スキルがリストで表示され、前記リストでは、以降に実行される前記目

標ゲームに含まれる条件に合致するスキルと合致しないスキルとが異なる形態で表示される。

発明の効果

[0016] 本発明によれば、プレイヤーに対して、育成対象キャラクタに獲得させるべきスキルを容易に認識させることができる。

図面の簡単な説明

[0017] [図1]本実施形態に係るゲームシステムの全体構成の一例を示すブロック図である。

[図2]サーバ装置のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

[図3]図1に示す端末装置としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

[図4]サーバ装置の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

[図5]本実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。

[図6]本実施形態に係るスキル獲得画面の一例を示す図である。

[図7]本実施形態に係る目標ゲーム情報画面の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0018] 以下、添付図面を参照しながら本発明の実施形態（以下、「本実施形態」という。）について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

[0019] <全体構成>

図1は、本実施形態に係るゲームシステム1の全体構成の一例を示すブロック図である。

[0020] 図1に示すように、ゲームシステム1は、サーバ装置10と、一又は複数の端末装置12と、を備える。これらのサーバ装置10と端末装置12とは、イントラネットやインターネット、電話回線等の通信ネットワークNTを介して通信可能に接続されている。

[0021] サーバ装置 10 は、ゲームプログラム 14 を実行して得られるゲームの実行結果、又はゲームプログラム 14 そのものを、通信ネットワーク NT を介して各端末装置 12 のプレイヤに提供する情報処理装置である。本実施形態では、サーバ装置 10 は、ゲームプログラム 14 そのものを端末装置 12 のプレイヤに提供する。

[0022] 各端末装置 12 は、各プレイヤが所有する情報処理装置であって、サーバ装置 10 から受信したゲームプログラム 14 がインストールされた後、実行することで、各プレイヤにゲームを提供する情報処理装置である。これらの端末装置 12 としては、ビデオゲーム機や、アーケードゲーム機、携帯電話、スマートフォン、タブレット、パーソナルコンピュータ等の様々なものが挙げられる。

[0023] <ハードウェア構成>

図 2 は、サーバ装置 10 のハードウェア構成の一例を概略的に示す図である。

[0024] 図 2 に示すように、サーバ装置 10 は、制御装置 20 と、通信装置 26 と、記憶装置 28 と、を備える。制御装置 20 は、CPU (Central Processing Unit) 22 及びメモリ 24 を主に備えて構成される。

[0025] 制御装置 20 では、CPU 22 がメモリ 24 或いは記憶装置 28 等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能手段として機能する。この機能手段の詳細については後述する。

[0026] 通信装置 26 は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置 26 は、例えば、端末装置 12 との間で各種の情報を送受信する。

[0027] 記憶装置 28 は、ハードディスク等で構成される。この記憶装置 28 は、ゲームプログラム 14 を含む、制御装置 20 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

[0028] なお、サーバ装置 10 は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情

報処理装置を用いて実現することができる。また、サーバ装置１０は、単一の情報処理装置より構成されるものであっても、通信ネットワークＮＴ上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図２は、サーバ装置１０が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、サーバ装置１０は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。また、複数の端末装置１２のハードウェア構成も、例えば操作手段や表示装置、音出力装置を備える他は、サーバ装置１０と同様の構成を備えることができる。

[0029] 図３は、図１に示す端末装置１２としてスマートフォンのハードウェア構成の一例を示す図である。

[0030] 図３に示すように、端末装置１２は、主制御部３０と、タッチパネル（タッチスクリーン）３２と、カメラ３４と、移動体通信部３６と、無線ＬＡＮ通信部３８と、記憶部４０と、スピーカ４２と、を備える。

[0031] 主制御部３０は、ＣＰＵやメモリ等を含んで構成される。この主制御部３０には、表示入力装置としてのタッチパネル３２と、カメラ３４と、移動体通信部３６と、無線ＬＡＮ通信部３８と、記憶部４０と、スピーカ４２と、に接続されている。そして、主制御部３０は、これら接続先を制御する機能を有する。

[0032] タッチパネル３２は、表示機能及び入力機能の両方の機能を有し、表示機能を担うディスプレイ３２Ａと、入力機能を担うタッチセンサ３２Ｂとで構成される。本実施形態では、ディスプレイ３２Ａは、ボタン画像、十字キー画像やジョイスティック画像などの操作入力画像を含むゲーム画像を表示可能である。タッチセンサ３２Ｂは、ゲーム画像に対するプレイヤーの入力位置を検出可能である。

[0033] カメラ３４は、静止画又は／及び動画を撮影し、記憶部４０に保存する機能を有する。

[0034] 移動体通信部３６は、アンテナ３６Ａを介して、移動体通信網と接続し、当該移動体通信網に接続されている他の通信装置と通信する機能を有する。

[0035] 無線LAN通信部38は、アンテナ38Aを介して、通信ネットワークNTと接続し、当該通信ネットワークNTに接続されているサーバ装置10等の他の装置と通信する機能を有する。

[0036] 記憶部40には、ゲームプログラム14や、当該ゲームプログラム14のゲームの進行状況やプレイヤー情報を示すプレイデータ等、各種プログラムや各種データが記憶されている。なお、プレイデータは、サーバ装置10に記憶されてもよい。

[0037] スピーカ42は、ゲーム音等を出力する機能を有する。

[0038] <ゲーム概要>

本実施形態に係るゲームには、育成対象キャラクタを育成する育成シナリオや、対戦ゲーム等が含まれている。

[0039] 本実施形態に係る育成シナリオは、育成ゲームや目標ゲームを含む。この育成シナリオでは、育成ゲームと目標ゲームが所定の順序で実行される。例えば、育成シナリオは、開始から終了までに所定数（例えば50）のターンを含む。このターンには、それぞれ育成ゲーム又は目標ゲームが対応付けられている。例えば、育成シナリオでは、プレイヤーは、現在ターン（例えばターン5）に対応付けられたゲーム（例えば育成ゲーム）を実行することにより、次のターン（例えばターン6）に対応付けられたゲーム（例えば目標ゲーム）に進行することができる。

例えば、プレイヤーは、抽選ゲーム（例えばガチャ）の実行によって、育成対象キャラクタやサポートキャラクタを獲得（所有）することができる。この育成対象キャラクタやサポートキャラクタは、ゲーム更新（例えばアップデート）によって次々に追加される。

また、例えば、プレイヤーは、育成シナリオの開始前において、所有キャラクタから一の育成対象キャラクタを任意に選択した後、所有キャラクタから使用する一又は複数のサポートキャラクタを任意に選択する。そして、プレイヤーは、育成シナリオを開始することにより、育成対象キャラクタの基本パラメータや基本スキルを初期値として、育成対象キャラクタの各種パラメー

タを変化させたり、育成対象キャラクタにスキルを獲得させたりすることができる。なお、プレイヤは、育成シナリオにおいて、同一の育成対象キャラクタ（所有キャラクタ）を何度も育成することができる。

また、育成シナリオは、途中のターンに対応付けられた目標ゲームで育成対象キャラクタの成績がクリア条件を満たさなかった場合や、最後のターン（例えばターン50）が実行された場合に終了する。

[0040] 本実施形態に係る育成ゲームは、育成対象キャラクタの各種パラメータを変化（上昇又は下降）させたり、育成対象キャラクタにスキルポイントを付与したりするゲームである。例えば、育成ゲームでは、1つのターンにおいて、育成対象キャラクタに、トレーニング、休息、練習レースの何れか1つを行わせることにより、育成対象キャラクタの各種パラメータ（例えば、スピードやスタミナ、パワー、根性、賢さ、体力、やる気等）を変化させることができる。このトレーニングには、複数種類のトレーニングがあり、プレイヤが選択したトレーニングの種類によって変化するパラメータや変化量が異なる。また、この育成ゲームでは、育成対象キャラクタにトレーニングや練習レースを行わせることにより、育成対象キャラクタにスキルポイントを付与（獲得）させることができる。このスキルポイントは、育成対象キャラクタがスキルを獲得するために消費されるポイントである。

[0041] 本実施形態に係る目標ゲームは、育成対象キャラクタが目標に挑むゲームである。例えば、目標ゲームは、レース場において育成対象キャラクタが出走するレース（目標レース）である。この目標ゲームは、例えば、現在ターンにおける育成対象キャラクタの各種パラメータやスキルに応じた結果となる。例えば、プレイヤは、目標ゲームの実行前に、スキル獲得画面において、育成対象キャラクタに付与されたスキルポイントを消費して、育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを育成対象キャラクタに獲得させることができる。

また、目標ゲームでは、育成対象キャラクタの成績がクリア条件を満たさなかった場合、育成シナリオの継続（次のターンへの進行）が制限される。

このクリア条件としては、例えば、レース（競争）において所定の着順以内（例えば3位以内）に入ることが挙げられる。例えば、育成対象キャラクタが所定の順位以内に入ることができなかった場合、育成シナリオは終了する。

[0042] また、本実施形態に係る対戦ゲームは、育成シナリオにおいて育成された育成対象キャラクタを敵キャラクタと対戦させるゲームである。この敵キャラクタとしては、例えば、他のプレイヤーによって育成された育成対象キャラクタや、NPC（Non Player Character）が挙げられる。また、この対戦ゲームとしては、育成された育成対象キャラクタの各種パラメータやスキルを用いる対戦レースが挙げられる。プレイヤーは、対戦ゲームに勝利した場合、アイテムやコイン等の報酬を獲得することができる。

[0043] <機能手段>

図4は、サーバ装置10の機能手段の一例を概略的に示すブロック図である。

[0044] 図4に示すように、サーバ装置10は、機能的構成として、記憶手段50と、制御手段52と、付与手段54と、表示手段56と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28で実現される。記憶手段50以外の機能手段は、記憶装置28等に格納されたゲームプログラム14を制御装置20が実行することにより実現される。

[0045] 記憶手段50は、プレイヤー情報50Aや、キャラクタ情報50B、育成ゲーム情報50C、目標ゲーム情報50D、育成シナリオ情報50E、スキル情報50F、イベント情報50G等を記憶する機能を有する。

[0046] プレイヤー情報50Aは、プレイヤー毎に、当該プレイヤーのプレイヤーIDと対応付けて記憶されている。このプレイヤー情報50Aは、例えば、プレイヤーの名前や年齢、プレイヤーランク、所有コンテンツ情報、スタミナ情報等を含む。

[0047] 所有コンテンツ情報は、所有キャラクタ情報や所有アイテム情報、所有コ

イン情報等を含む。所有キャラクタ情報は、プレイヤーが所有している所有キャラクタ毎のキャラクタIDや、各キャラクタの基本パラメータ、現在パラメータ、基本スキル、獲得スキル、獲得可能スキル、現在スキルポイントを含む。この所有キャラクタは、育成対象キャラクタや、育成シナリオにおいて育成対象キャラクタの育成をサポートするサポートキャラクタを含む。基本パラメータは、育成シナリオの開始前におけるパラメータを含む。現在パラメータは、育成シナリオの開始後におけるパラメータを含む。育成対象キャラクタの基本パラメータ及び現在パラメータは、例えば、スピードやスタミナ、パワー、根性、賢さ、体力、やる気等を含む。サポートキャラクタの基本パラメータ及び現在パラメータは、例えば、育成シナリオにおいて育成対象キャラクタの各種パラメータを変化（上昇）させる変化率や、イベント発生率の変化量（例えば上昇率）を含む。基本スキルは、育成シナリオの開始前において育成対象キャラクタが獲得済みの固有スキル（スキルID）を含む。獲得スキルは、育成シナリオの開始後において育成対象キャラクタが獲得したスキル（スキルID）を含む。獲得可能スキルは、育成シナリオの開始後において、育成対象キャラクタが獲得可能となったスキル（スキルID）を含む。この獲得可能スキルは、例えば、育成シナリオにおいてイベントが発生した場合に追加される。現在スキルポイントは、育成シナリオの開始後において育成対象キャラクタが所有するスキルポイントを含む。

[0048] 所有アイテム情報は、プレイヤーが所有している各種アイテムのアイテムIDや数を含む。このアイテムとしては、有償石や無償石、スタミナ回復アイテム、強化素材アイテム等が挙げられる。この有償石や無償石は、抽選ゲームの実行時に消費されたり、スタミナ回復時に消費される。また、強化素材アイテムは、例えば、育成シナリオの開始前に、育成対象キャラクタの基本パラメータを強化する際に消費される。

[0049] 所有コイン情報は、プレイヤーが所有しているコインの数を含む。このコインは、例えば、サポートキャラクタの基本パラメータを強化する際に消費される。

- [0050] スタミナ情報は、プレイヤーの現在スタミナ値とスタミナ上限値を含む。現在スタミナ値は、プレイヤーが育成シナリオを実行する際に消費される値である。この現在スタミナ値は、一定時間（例えば3分）の経過によって所定量（例えば1）上昇し、スタミナ上限値まで回復する。また、この現在スタミナ値は、プレイヤーが有償石や無償石、スタミナ回復アイテム等を消費することにより、スタミナ上限値を超えて回復する。このスタミナ上限値としては、固定値（例えば100）や、プレイヤーのプレイヤーランクに応じた値が挙げられる。
- [0051] キャラクタ情報50Bは、キャラクタ毎に、当該キャラクタのキャラクタIDと対応付けて記憶されている。キャラクタ情報50Bは、例えば、キャラクタの名前や画像、パラメータ情報、レアリティを含む。このキャラクタ情報50Bは、ゲーム運営者によるゲーム更新によって随時更新される。
- [0052] パラメータ情報は、キャラクタの各種パラメータの初期値と最大値を含む。
- [0053] レアリティは、例えば1から6までの数値を含む。この数値は、例えば星の数で示される場合がある。例えば、レアリティが高い育成対象キャラクタには、目標ゲームや対戦ゲーム等において有利なパラメータやスキルが設定されている。また、例えば、レアリティが高いサポートキャラクタには、育成ゲームにおいて育成対象キャラクタのパラメータを有利に変化させる変化率が設定されている。
- [0054] 育成ゲーム情報50Cは、育成ゲーム毎に、当該育成ゲームの育成ゲームIDと対応付けて記憶されている。育成ゲーム情報50Cは、育成ゲーム（例えば、各種トレーニング）の実行に応じた成果情報を含む。この成果情報は、パラメータの変化量や、付与スキルポイントを含む。例えば、本実施形態では、育成ゲームは、第一育成ゲームと、第二育成ゲームを含む。第一育成ゲームは、通常育成ゲームであって、通常のトレーニング施設でのトレーニングが可能である。一方、第二育成ゲームは、特別育成ゲームであって、合宿所でのトレーニングが可能である。例えば、特別育成ゲームは、通常育

成ゲームよりも、トレーニングの実行に基づいて変化するパラメータの変化量（例えば、上昇量）や、付与されるスキルポイントの量が大きい。

[0055] 目標ゲーム情報50Dは、目標ゲーム毎に、当該目標ゲームの目標ゲームIDと対応付けて記憶されている。目標ゲーム情報50Dは、レース条件やライバルキャラクタ情報、報酬情報を含む。レース条件は、レース名やレース場の属性、レース距離、周回方向（左回りや右回り）、季節（時期）、天候（晴、曇、雨、雪）、枠番（1～6）、ライバルキャラクタの作戦、クリア条件等を含む。レース場の属性は、レース場の名称や状態（良、稍重、重、不良）を含む。レース距離は、レース場におけるスタートからゴールまでの距離を含む。この距離としては、短距離、中距離、長距離等が挙げられる。例えば、レース距離が長距離（2500m～3600m）である場合は、スタミナのパラメータが高い育成対象キャラクタが有利となる。クリア条件は、次のターンに進行するための条件を含む。このクリア条件としては、目標ゲーム（目標レース）における成績が、所定の着順以内に入ることが挙げられる。ライバルキャラクタ情報は、育成対象キャラクタと共にレースに出走するキャラクタのキャラクタID、パラメータ、スキルを含む。このライバルキャラクタは、例えば、NPCである。報酬情報は、目標ゲームの成績（例えば着順）に応じた報酬を含む。この報酬としては、スキルポイントや、各種パラメータ、アイテム等が挙げられる。本実施形態では、目標ゲームの成績が高いほど、多くの報酬（例えばスキルポイント）が付与される。

[0056] 育成シナリオ情報50Eは、育成シナリオ毎に、当該育成シナリオの育成シナリオIDと対応付けて記憶されている。育成シナリオ情報50Eは、育成シナリオの名前や消費スタミナ、ターン情報等を含む。

[0057] 消費スタミナは、育成シナリオを1回実行するために消費されるスタミナの数を含む。例えば、或る育成シナリオの消費スタミナは、30である。また、例えば、他の育成シナリオの消費スタミナは、40である。

[0058] ターン情報は、育成シナリオに含まれるターン数や、各ターンに対応付けられたゲーム情報を含む。例えば、或る育成シナリオのターン数は、50で

ある。ゲーム情報は、育成ゲームID又は目標ゲームIDを含む。

例えば、或る育成シナリオでは、ターン1～5、7～15、27～35、および37～45には第一育成ゲーム（通常育成ゲーム）が対応付けられ、ターン17～25には第二育成ゲーム（特別育成ゲーム）が対応付けられ、ターン6、16、26、36、および46～50には目標ゲーム（目標レース）が対応付けられている。

[0059] スキル情報50Fは、スキル毎に、当該スキルのスキルIDと対応付けて記憶されている。スキル情報50Fは、スキルの効果や発動条件、消費スキルポイントを含む。効果は、目標ゲームや対戦ゲームにおいて発揮される効果である。この効果としては、例えば、「Aレース場が得意になる」や、「長距離が得意になる」、「良の状態が得意になる」、「夏のレースが得意になる」、「雨のレースが得意になる」、「右回りが得意になる」、「枠番が1～3のレースが得意になる」、「同じ作戦のライバルキャラクタがいないレースが得意になる」等が挙げられる。発動条件は、スキルが発動するレース条件を含む。例えば、発動条件は、レース場の属性（名称や状態）や、レース距離、周回方向、季節、天候、枠番（スタート枠）、ライバルキャラクタの作戦等に関するレース条件を含む。例えば、スキルの効果が「Aレース場が得意になる」である場合、発動条件は、レース条件に含まれるレース場の名称が「Aレース場」である。また、例えば、スキルの効果が「長距離が得意になる」である場合、発動条件は、レース条件に含まれるレース距離が「長距離（2500m～3600m）」である。また、例えば、スキルの効果が「良の状態が得意になる」である場合、発動条件は、レース条件に含まれるレース場の状態が「良」である。また、例えば、スキルの効果が「夏のレースが得意になる」である場合、発動条件は、レース条件に含まれる季節が「夏（6月～8月）」である。また、例えば、スキルの効果が「雨のレースが得意になる」である場合、発動条件は、レース条件に含まれる天候が「雨」である。また、例えば、スキルの効果が「右回りが得意になる」である場合、発動条件は、レース条件に含まれる周回方向が「右回り」である。ま

た、例えば、スキルの効果が「枠番が1～3のレースが得意になる」である場合、発動条件は、レース条件に含まれる枠番が「1～3」の何れかである。また、例えば、スキルの効果が「同じ作戦のライバルキャラクタがいないレースが得意になる」である場合、発動条件は、レース条件に含まれる全ライバルキャラクタの作戦が育成対象キャラクタの作戦と異なることある。消費スキルポイントは、スキルを獲得するために消費されるポイント数を含む。

[0060] イベント情報50Gは、イベント毎に、当該イベントのイベントIDと対応付けて記憶されている。イベント情報50Gは、イベントの名称や、イベント効果、発生率、イベント画像等を含む。イベント効果は、イベントの発生によって、育成対象キャラクタのパラメータを変化させる変化量や、育成対象キャラクタの獲得可能スキルに追加するスキル（スキルID）を含む。発生率は、イベントが発生する所定確率を含む。本実施形態では、育成ゲーム又は目標ゲームの実行により、この発生率に基づいてイベント抽選が行われる。例えば、各イベントの発生率（所定確率）の合計は、40%である。すなわち、イベントが発生しない確率は、60%である。また、この所定確率（発生率）は、育成シナリオにおいてプレイヤーが使用するサポートキャラクタに応じて変更される。例えば、育成シナリオにおいてサポートキャラクタAが使用された場合、イベントZの発生率が3%上昇し、残りのイベントの発生率が合計で3%下降する。イベント画像は、イベント発生時に表示される画像である。このイベント画像には、例えば、イベント効果（パラメータの変化量や獲得可能スキル）を示す画像が含まれる。

[0061] 制御手段52は、ゲーム全体を制御する機能手段である。本実施形態では、制御手段52は、育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する。例えば、制御手段52は、育成シナリオ情報50Eのターン情報を参照して、ターン毎に育成ゲーム又は目標ゲームを所定の順序で実行する。

[0062] また、本実施形態では、制御手段52は、目標ゲームに含まれる条件（レース条件）に合致するスキルを育成対象キャラクターが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させる。例えば、制御手段52は、プレイヤー情報50Aにおける育成対象キャラクター（所有キャラクター）の基本スキル及び獲得スキルと、目標ゲーム情報50Dのレース条件と、スキル情報50Fの発動条件とを参照して、当該レース条件と当該発動条件が合致する育成対象キャラクターのスキル（基本スキル又は獲得スキル）を抽出する。続いて、制御手段52は、目標ゲーム（目標レース）において抽出したスキルを発動させ、当該目標ゲームで育成対象キャラクターの成績が有利（上位）になるように制御する。

[0063] また、本実施形態では、制御手段52は、育成ゲーム又は目標ゲームの実行により所定確率で抽選されたスキルを育成対象キャラクターの獲得可能スキルとする。例えば、制御手段52は、ターン毎に、プレイヤーからの要求（操作指示）に応じて、育成ゲーム又は目標ゲームを実行する。続いて、制御手段52は、イベント情報50Gの発生率を参照して、当該発生率に応じてイベント抽選を行い、発生させるイベントを抽選する。続いて、制御手段52は、イベント情報50Gのスキルを参照して、当該抽選したイベントに対応するスキルを育成対象キャラクターの獲得可能スキルに追加する。なお、この所定確率は、育成シナリオにおいてプレイヤーが使用するサポートキャラクターに応じて変更される。

[0064] また、本実施形態では、制御手段52は、目標ゲームにおける育成対象キャラクターの成績がクリア条件を満たさなかった場合、育成シナリオの継続を制限する。例えば、制御手段52は、目標ゲーム情報50Dにおけるレース条件のクリア条件を参照して、目標ゲーム（目標レース）における育成対象キャラクターの成績（例えば、着順）がクリア条件（例えば、3着以内）を満たさなかった場合、育成シナリオを終了する。

[0065] 付与手段54は、育成対象キャラクターに報酬等を付与する機能手段である。本実施形態では、付与手段54は、制御手段52による育成ゲーム又は目

標ゲームの実行に基づいて、育成対象キャラクタのパラメータを変化（例えば上昇）させたり、育成対象キャラクタにスキルポイントを付与したりする。例えば、付与手段54は、育成ゲーム情報50Cの成果情報を参照し、プレイヤーによって選択された育成ゲーム（例えば、各種トレーニング）の実行に応じて育成対象キャラクタのパラメータを変化（例えば上昇）させる。また、例えば、付与手段54は、育成ゲーム情報50Cの付与スキルポイントを参照して、選択された育成ゲームの実行に応じて、スキルポイントを付与する。また、例えば、付与手段54は、目標ゲーム情報50Dの報酬情報を参照して、目標ゲーム（目標レース）の成績に応じたスキルポイントを付与する。

[0066] 表示手段56は、ゲームに関する各種画面をタッチパネル32に表示させる機能手段である。本実施形態では、表示手段56は、付与手段54によって付与されたスキルポイント（現在スキルポイント）の消費により、育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる。例えば、表示手段56は、プレイヤー情報50Aにおける育成対象キャラクタの獲得可能スキルや現在スキルポイント、スキル情報50Fのスキルの効果や発動条件、消費スキルポイントを参照して、スキル獲得画面をタッチパネル32に表示させる。

[0067] また、例えば、スキル獲得画面には、以降に実行される目標ゲームに含まれる条件に関する情報が表示される。例えば、表示手段56は、目標ゲーム情報50Dのレース条件や、育成シナリオ情報50Eのターン情報を参照して、現在ターン以降に対応付けられている一又は複数の目標ゲーム（目標レース）に含まれるレース条件に関する情報をスキル獲得画面に表示させる。この情報は、レース条件そのものであってもよいし、レース条件をポップアップ表示させるためのボタンや、レース条件を表示する画面に遷移するための遷移ボタン（後述する目標ゲーム情報遷移ボタン）であってもよい。なお、表示手段56は、スキル獲得画面に遷移ボタンを表示させる場合、当該遷

移ボタンが押下されたことに応じて、目標ゲーム情報50Dのレース条件や、育成シナリオ情報50Eのターン情報を参照して、目標ゲーム（目標レース）に含まれるレース条件を表示させてもよい。

[0068] また、例えば、スキル獲得画面には、育成対象キャラクタの獲得可能スキルがリストで表示される。例えば、表示手段56は、プレイヤー情報50Aにおける育成対象キャラクタ（所有キャラクタ）の獲得可能スキルを参照して、スキル獲得画面において育成対象キャラクタの獲得可能スキルをリスト（一覧）で表示させる。例えば、このリストでは、以降に実行される目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルと合致しないスキルとが異なる形態で表示される。具体的には、表示手段56は、育成シナリオ情報50Eのターン情報や、スキル情報50Fの発動条件を参照して、現在ターン以降に対応付けられている一又は複数の目標ゲームに含まれるレース条件に合致するスキルにはマークを付して表示させ、合致しないスキルにはマークを付さずに表示させる。

[0069] <処理の流れ>

図5は、本実施形態に係るゲームシステムにおいて、図4に示す各機能手段が行う処理の流れの一例を示すフローチャートである。また、以下のステップの処理は、例えば、育成シナリオメニューにおいてプレイヤーから一の育成シナリオが選択されたタイミングで開始される。なお、以下のステップの順番及び内容は、適宜、変更することができる。

[0070] （ステップS P 1 0）

表示手段56は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報を参照して、プレイヤーの所有キャラクタから育成対象キャラクタの一覧をタッチパネル32に表示させる。続いて、制御手段52は、プレイヤーから、表示された育成対象キャラクタの一覧の中から使用する一の育成対象キャラクタの選択を受け付ける。続いて、表示手段56は、プレイヤー情報50Aの所有キャラクタ情報を参照して、プレイヤーの所有キャラクタからサポートキャラクタの一覧をタッチパネル32に表示させる。続いて、制御手段52は、プレイヤーから

、表示された育成対象キャラクタの一覧の中から使用する所定数（例えば5）のサポートキャラクタの選択を受け付ける。そして、処理は、ステップS P 1 2の処理に移行する。

[0071] （ステップS P 1 2）

制御手段5 2は、育成シナリオの現在ターンに初期値である1を代入して、育成シナリオを開始する。そして、処理は、ステップS P 1 4の処理に移行する。

[0072] （ステップS P 1 4）

制御手段5 2は、育成シナリオ情報5 0 Eのターン情報を参照して、現在ターンに目標ゲームが対応付けられているか否かを判定する。例えば、制御手段5 2は、現在ターンに育成ゲーム（第一育成ゲーム又は第二育成ゲーム）が対応付けられている場合、当該判定を否定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 1 6の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップS P 3 0の処理に移行する。

[0073] （ステップS P 1 6）

表示手段5 6は、目標ゲーム開始ボタンとスキルボタンを含む目標ゲーム開始画面をタッチパネル3 2に表示させる。続いて、制御手段5 2は、プレイヤーによってスキルボタンが押下されたか否かを判定する。例えば、制御手段5 2は、プレイヤーによって目標ゲーム開始ボタンが押下された場合、当該判定を否定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 1 8の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップS P 2 4の処理に移行する。

[0074] （ステップS P 1 8）

表示手段5 6は、プレイヤー情報5 0 Aにおける育成対象キャラクタの獲得可能スキルや現在スキルポイント、スキル情報5 0 Fのスキルの効果や発動条件、消費スキルポイントを参照して、スキル獲得画面をタッチパネル3 2に表示させる。

[0075] 図6は、本実施形態に係るスキル獲得画面60の一例を示す図である。

[0076] 図6に示すように、スキル獲得画面60は、獲得可能スキル情報領域62と、獲得ボタン63と、獲得キャンセルボタン64と、スキルポイント情報領域65と、決定ボタン66と、遷移ボタン68と、が設けられている。獲得可能スキル情報領域62には、育成対象キャラクタが獲得可能な複数種類のスキル（獲得可能スキル）が消費スキルポイントとともにリスト（一覧）で表されている。このリストでは、以降に実行される目標レースに含まれるレース条件（例えば、レース名やレース場の属性、レース距離、周回方向、季節、天候）に合致するスキルと合致しないスキルとが異なる形態で表される。例えば、このリストでは、次に実行される目標レース（例えば、現在ターンに対応付けられた目標レース）に含まれるレース条件に合致するスキルには「お薦め」のマークが付され、合致しないスキルには当該マークは付されない。また、このリストでは、育成対象キャラクタが獲得済みのスキルと未獲得であるスキルとが異なる形態で表される。例えば、このリストでは、育成対象キャラクタが獲得済みのスキルは、グレースアウトで表される。獲得ボタン63は、対応付けられたスキルを獲得するためのボタンである。例えば、獲得ボタン63が押下されると、対応付けられたスキルの消費スキルポイントが現在スキルポイントから消費（減算）される。獲得キャンセルボタン64は、対応付けられたスキルの獲得をキャンセルするためのボタンである。獲得キャンセルボタン64が押下されると、対応付けられたスキルの消費スキルポイントを現在スキルポイントに加算する。この獲得キャンセルボタン64は、例えば、対応する獲得ボタン63が押下された後であって、かつ、決定ボタン66が押下される前に、押下が可能となる。スキルポイント情報領域65には、育成対象キャラクタが所有する現在スキルポイントが表示される。決定ボタン66は、リストにおいて、獲得ボタン63が押下されたスキルの獲得を決定するためのボタンである。遷移ボタン68は、目標レースに含まれるレース条件を含む目標ゲーム情報画面を表示させるためのボタンである。遷移ボタン68が押下されると、目標ゲーム情報画面に遷移する

。

[0077] 表示手段56は、スキル獲得画面において遷移ボタンが押下された場合、目標ゲーム情報50Dのレース条件や、育成シナリオ情報50Eのターン情報を参照して、目標ゲーム（目標レース）に含まれるレース条件を示す目標ゲーム情報画面を表示させる。

[0078] 図7は、本実施形態に係る目標ゲーム情報画面70の一例を示す図である。

。

[0079] 図7に示すように、目標ゲーム情報画面70は、条件情報領域72と、戻るボタン74と、が設けられている。条件情報領域72には、目標レース毎のレース条件として、レース名やレース場の属性（レース場の名称、状態）、レース距離、周回方向、季節、天候、クリア条件が表されている。条件情報領域72では、次の目標レース（現在ターンに対応付けられた目標レース）を示すマークが付されている。また、条件情報領域72では、育成対象キャラクターがクリア済みの目標レースは、グレイアウトで表される。戻るボタン74は、スキル獲得画面（直前に表示されていた画面）に遷移するためのボタンである。

[0080] 図5に戻って、処理は、ステップSP20の処理に移行する。

[0081] （ステップSP20）

制御手段52は、スキル獲得画面において獲得が決定されたスキルを育成対象キャラクターに獲得させる。続いて、表示手段56は、目標ゲーム開始ボタンとスキルボタンを含む目標ゲーム開始画面をタッチパネル32に表示させる。そして、処理は、ステップSP22の処理に移行する。

[0082] （ステップSP22）

制御手段52は、プレイヤーによって目標ゲーム開始ボタンが押下されたか否かを判定する。例えば、制御手段52は、プレイヤーによってスキルボタンが押下された場合、当該判定を否定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップSP24の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップSP18の処理に移行する。

[0083] (ステップS P 2 4)

表示手段5 6は、育成対象キャラクタの作戦（逃げ、先行、差し、追込）を選択する選択ボタンを含む作戦選択画面をタッチパネル3 2に表示させる。続いて、制御手段5 2は、プレイヤーから、表示された一の選択ボタンの選択を受け付ける。続いて、制御手段5 2は、選択された作戦に基づいて、現在ターンに対応付けられている目標ゲーム（目標レース）を実行する。本実施形態では、制御手段5 2は、当該選択された作戦や、プレイヤー情報5 0 Aにおける育成対象キャラクタの現在パラメータや獲得スキル、目標ゲーム情報5 0 Dにおけるレース条件やライバルキャラクタ情報のパラメータ等を参照して、目標ゲームの成績（順位）を決定する。ここで、制御手段5 2は、目標ゲーム（目標レース）に含まれるレース条件に合致するスキルを育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて育成対象キャラクタの順位を上位にする。そして、処理は、ステップS P 2 6の処理に移行する。

[0084] (ステップS P 2 6)

制御手段5 2は、目標ゲーム情報5 0 Dにおけるレース条件のクリア条件を参照して、ステップS P 2 4において実行した目標ゲームの育成対象キャラクタの成績が、クリア条件（例えば、5着以内）を満たすか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、ステップS P 2 8の処理に移行する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、図5に示す一連の処理を終了する。

[0085] (ステップS P 2 8)

表示手段5 6は、ステップS P 2 4において実行された目標ゲームの育成対象キャラクタの成績を含む結果画面をタッチパネル3 2に表示させる。続いて、付与手段5 4は、目標ゲーム情報5 0 Dの報酬情報を参照して、ステップS P 2 4において実行された目標ゲームの成績に応じた報酬（スキルポイント等）を付与する。続いて、表示手段5 6は、付与された報酬を含む報酬画面をタッチパネル3 2に表示させる。そして、処理は、ステップS P 3

4 の処理に移行する。

[0086] (ステップS P 3 0)

表示手段5 6は、各種トレーニングや休息、練習レースの選択ボタンを含む育成ゲーム開始画面をタッチパネル3 2に表示させる。続いて、制御手段5 2は、プレイヤから、表示された一の選択ボタンの選択を受け付ける。そして、処理は、ステップS P 3 2の処理に移行する。

[0087] (ステップS P 3 2)

制御手段5 2は、ステップS P 3 0において選択された育成ゲームを実行する。続いて、付与手段5 4は、育成ゲーム情報5 0 Cの成果情報を参照し、当該選択された育成ゲームの実行に応じて育成対象キャラクタのパラメータを変化（例えば上昇）させたり、当該育成ゲームに応じたスキルポイントを育成対象キャラクタに付与する。そして、処理は、ステップS P 3 4の処理に移行する。

[0088] (ステップS P 3 4)

制御手段5 2は、イベント情報5 0 Gの発生率を参照して、発生させるイベントを抽選する。例えば、制御手段5 2は、ステップS P 1 0において選択されたサポートキャラクタに応じて、発生率を変更する。また、例えば、制御手段5 2は、ステップS P 2 4において実行した目標ゲームの育成対象キャラクタの成績や、ステップS P 3 0において選択された育成ゲーム（例えばトレーニングの種類）に応じて、発生率を変更する。そして、処理は、ステップS P 3 6の処理に移行する。

[0089] (ステップS P 3 6)

表示手段5 6は、イベント情報5 0 Gのイベント画像を参照して、ステップS P 3 4において抽選されたイベントを示すイベント画面をタッチパネル3 2に表示させる。続いて、制御手段5 2は、イベント情報5 0 Gのスキルを参照して、当該イベントに対応するスキルを育成対象キャラクタの獲得可能スキルに追加する。なお、ステップS P 3 4においてイベントの発生が抽選されなかった場合、イベント画面の表示や獲得可能スキルの追加は行われ

ない。そして、処理は、ステップS P 3 8の処理に移行する。

[0090] (ステップS P 3 8)

制御手段5 2は、育成シナリオの現在ターンに1を加算する。そして、処理は、ステップS P 4 0の処理に移行する。

[0091] (ステップS P 4 0)

制御手段5 2は、育成シナリオが終了したか否かを判定する。例えば、制御手段5 2は、育成シナリオ情報5 0 Eのターン情報を参照して、現在ターンが育成シナリオに含まれるターン数を超えている場合、当該判定を肯定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には、処理は、図5に示す一連の処理を終了する。一方、当該判定が否定判定された場合には、処理は、ステップS P 1 4の処理に移行する。

[0092] <効果>

以上、本実施形態では、コンピュータを、育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段5 2、育成ゲーム又は目標ゲームの実行に基づいて、育成対象キャラクタにスキルポイントを付与する付与手段5 4、付与されたスキルポイントの消費により、育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段5 6、として機能させ、制御手段5 2は、目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、スキル獲得画面には、以降に実行される目標ゲームに含まれる条件に関する情報が表示される。

[0093] この構成によれば、スキル獲得画面において、以降に実行される目標ゲームに含まれる条件に関する情報が表示されるため、プレイヤーに対して、育成対象キャラクタに獲得させるべきスキルを容易に認識させることができる。

[0094] また、本実施形態では、コンピュータを、育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑

む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段52、育成ゲーム又は目標ゲームの実行に基づいて、育成対象キャラクタにスキルポイントを付与する付与手段54、付与されたスキルポイントの消費により、育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段56、として機能させ、制御手段52は、目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、スキル獲得画面には、獲得可能スキルがリストで表示され、リストでは、以降に実行される目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルと合致しないスキルとが異なる形態で表示される。

[0095] この構成によれば、スキル獲得画面において、以降に実行される目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルと合致しないスキルとが異なる形態で表示されるため、プレイヤーに対して、育成対象キャラクタに獲得させるべきスキルを容易に認識させることができる。

[0096] また、本実施形態では、制御手段52は、育成ゲーム又は目標ゲームの実行により所定確率で選択されたスキルを獲得可能スキルに追加する。

[0097] この構成によれば、プレイヤーが熟知していないスキルが獲得可能スキルに追加された場合でも、以降に実行される目標ゲームに関する表示が行われるため、プレイヤーに対して、育成対象キャラクタに獲得させるべきスキルを容易に認識させることができる。

[0098] また、本実施形態では、所定確率は、育成シナリオにおいてプレイヤーが使用するサポートキャラクタに応じて変更される。

[0099] この構成によれば、新たなサポートキャラクタの使用によってプレイヤーが熟知していないスキルが獲得可能スキルに追加された場合でも、以降に実行される目標ゲームに関する表示が行われるため、プレイヤーに対して、育成対象キャラクタに獲得させるべきスキルを容易に認識させることができる。

[0100] また、本実施形態では、制御手段52は、目標ゲームにおける育成対象キャラクタの成績がクリア条件を満たさなかった場合、育成シナリオの継続を

制限する。

[0101] この構成によれば、スキル獲得画面において、以降に実行される目標ゲームに関する表示が行われるため、育成シナリオの継続が制限されないようにプレイヤーを補助することができる。

[0102] また、本実施形態では、目標ゲームは、レース場において育成対象キャラクターが出走するレースであって、クリア条件は、所定の着順以内に入ることである。

[0103] この構成によれば、スキル獲得画面において、以降に実行される目標ゲームに関する表示が行われるため、育成対象キャラクターが所定の着順以内に入って、育成シナリオの継続が制限されないようにプレイヤーを補助することができる。

[0104] また、本実施形態では、目標ゲームに含まれる条件は、レース場の属性、レース距離、周回方向、季節、天候の少なくとも一つを含む。

[0105] この構成によれば、スキル獲得画面において、以降に実行される目標ゲームの条件と、当該条件に合致するスキルとを確認することができるため、プレイヤーに対して、育成対象キャラクターに獲得させるべきスキルを手間をかけずに認識させることができる。

[0106] <変形例>

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

[0107] 例えば、本実施形態では、対戦ゲームは、育成シナリオにおいて育成された育成対象キャラクターを敵キャラクターと対戦させるゲームである場合を説明したが、複数の育成対象キャラクターから構成されるチームと、複数の敵キャラクターから構成されるチームとを対戦させるチーム戦であってもよい。

- [0108] また、本実施形態では、制御手段52は、プレイヤーの所有キャラクタの中から使用する所定数（例えば5）のサポートキャラクタの選択を受け付ける場合を説明したが、この所定数の一部（例えば1）は、他のプレイヤーが所有するサポートキャラクタの中から選択を受け付けてもよい。他のプレイヤーとしては、例えば、プレイヤーのフレンドプレイヤーや、プレイヤーとプレイヤーランクが近似しているプレイヤー等が挙げられる。
- [0109] また、本実施形態では、制御手段52は、目標ゲームにおいてクリア条件を満たさなかった場合に、育成シナリオを終了する場合を説明したが、育成シナリオ（目標ゲーム）をコンティニューするか、育成シナリオを終了するかをプレイヤーに選択させることとしてもよい。例えば、制御手段52は、プレイヤーが所有する有償石や無償石、コンティニューアイテムを消費することにより、コンティニューを許可することとしてもよい。
- [0110] また、本実施形態では、制御手段52は、イベント抽選により発生したイベントに対応するスキルを育成対象キャラクタの獲得可能スキルに追加する場合を説明したが、育成対象キャラクタの獲得可能スキルと同じスキルが追加されることとなった場合に、当該スキルの消費スキルポイントを減少させることとしてもよい。
- [0111] また、本実施形態では、制御手段52は、育成ゲームや目標ゲームの実行後に、イベント抽選を行う場合を説明したが、育成ゲームや目標ゲームの実行前（ターンの開始時）に、イベント抽選を実行してもよい。これにより、表示手段56は、育成ゲーム開始画面において、イベントが発生するトレーニングの予告表示を行うことができる。
- [0112] また、本実施形態では、付与手段54は、育成対象キャラクタにスキルポイントを付与する場合を説明したが、プレイヤーに付与することとしてもよい。また、付与手段54は、目標ゲームの成績に応じてスキルポイントを付与する場合を説明したが、練習レースの成績に応じてスキルポイントを付与してもよい。
- [0113] また、本実施形態では、表示手段56は、スキル獲得画面において、次に

実行される目標ゲーム（目標レース）に含まれるレース条件に合致するスキルにマークを付して表示させる場合を説明したが、当該合致するスキルを表す表示形態（文字の色や書式、背景色等）を変更してもよい。また、表示手段56は、このスキル獲得画面において、以降に実行される目標ゲームの一部又は全部に含まれるレース条件に合致するスキルを表す表示形態と、合致しないスキルを表す表示形態を異ならせてもよい。例えば、表示手段56は、スキル獲得画面において、以降に実行される所定数（例えば3）以上の目標ゲームに含まれるレース条件に合致するスキルに、マークを付すこととしてもよい。

[0114] また、表示手段56は、スキル獲得画面において、育成対象キャラクタに付与された現在スキルポイントが、以降の目標ゲーム（目標レース）に含まれるレース条件に合致するスキルの消費スキルポイントを下回っている場合、当該スキルにマークを付さないこととしてもよい。

[0115] また、本実施形態では、表示手段56は、目標ゲームの開始前にスキル獲得画面を表示させる場合を説明したが、育成ゲームの開始前にスキル獲得画面を表示させることとしてもよい。

[0116] また、本実施形態では、表示手段56は、目標ゲーム情報画面において、目標レース毎のレース条件として、レース名やレース場の属性（レース場の名称、状態）、レース距離、周回方向、季節、天候、クリア条件を表示する場合を説明したが、現在ターンにおいて確定している情報のみを表示してもよい。例えば、表示手段56は、目標ゲーム情報画面において、現在ターンの以前に対応付けられた目標レースのレース場の状態や天候を表示させ、現在ターンよりも後に対応付けられた目標レースのレース場の状態や天候を表示させないこととしてもよい。

[0117] また、表示手段56は、目標ゲーム情報画面において、育成対象キャラクタの枠番（スタート枠）を表示させてもよい。この場合においても、例えば、表示手段56は、目標ゲーム情報画面において、現在ターンの以前に対応付けられた目標レースでは枠番を表示させ、現在ターンよりも後に対応付け

られた目標レースでは枠番かを表示させないこととしてもよい。なお、表示手段56は、目標ゲーム情報画面において、育成対象キャラクタが、内枠（1～3枠）からのスタートなのか、外枠（4～6枠）からのスタートなのかを表示させてもよい。

[0118] また、表示手段56は、目標ゲーム情報画面において、目標ゲーム（目標レース）におけるライバルキャラクタの作戦（逃げ、先行、差し、追込）を表示させてもよい。なお、表示手段56は、目標ゲーム情報画面において、各作戦を取るライバルキャラクタの数を表示させてもよい。

[0119] また、本実施形態では、目標ゲームがレースである場合を説明したが、各種スポーツゲーム（例えば、サッカーゲームや野球ゲーム、バスケットボールゲーム等）や、バトルゲーム（例えば、シューティングゲームやバトルロワイヤルゲーム、格闘ゲーム）等であってもよい。

符号の説明

[0120] 10…サーバ装置、12…端末装置、50…記憶手段、52…制御手段、54…付与手段、56…表示手段

請求の範囲

[請求項1]

コンピュータを、

育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段、

前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行に基づいて、前記育成対象キャラクタにスキルポイントを付与する付与手段、

前記付与されたスキルポイントの消費により、前記育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段、

として機能させ、

前記制御手段は、前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを前記育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、

前記スキル獲得画面には、以降に実行される前記目標ゲームに含まれる条件に関する情報が表示される、

プログラム。

[請求項2]

コンピュータを、

育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段、

前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行に基づいて、前記育成対象キャラクタにスキルポイントを付与する付与手段、

前記付与されたスキルポイントの消費により、前記育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段、

として機能させ、

前記制御手段は、前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキル

を前記育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、

前記スキル獲得画面には、前記獲得可能スキルがリストで表示され、

前記リストでは、以降に実行される前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルと合致しないスキルとが異なる形態で表示される、プログラム。

[請求項3] 前記制御手段は、前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行により所定確率で抽選されたスキルを前記獲得可能スキルに追加する、請求項1又は2に記載のプログラム。

[請求項4] 前記所定確率は、前記育成シナリオにおいてプレイヤが使用するサポートキャラクタに応じて変更される、請求項3に記載のプログラム。

[請求項5] 前記制御手段は、前記目標ゲームにおける前記育成対象キャラクタの成績がクリア条件を満たさなかった場合、前記育成シナリオの継続を制限する、請求項1乃至4の何れか1項に記載のプログラム。

[請求項6] 前記目標ゲームは、レース場において育成対象キャラクタが出走するレースであって、前記クリア条件は、所定の着順以内に入ることである、請求項5に記載のプログラム。

[請求項7] 前記目標ゲームに含まれる条件は、レース場の属性、レース距離、周回方向、季節、天候の少なくとも一つを含む、請求項6に記載のプログラム。

[請求項8] 育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段と、

前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行に基づいて、前記育成対

象キャラクタにスキルポイントを付与する付与手段と、

前記付与されたスキルポイントの消費により、前記育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段と、
を備え、

前記制御手段は、前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを前記育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、

前記スキル獲得画面には、以降に実行される前記目標ゲームに含まれる条件に関する情報が表示される、

情報処理装置。

[請求項9]

育成対象キャラクタを育成する育成シナリオにおいて、育成ゲームと、当該育成対象キャラクタが目標に挑む目標ゲームとを所定の順序で実行する制御手段と、

前記育成ゲーム又は前記目標ゲームの実行に基づいて、前記育成対象キャラクタにスキルポイントを付与する付与手段と、

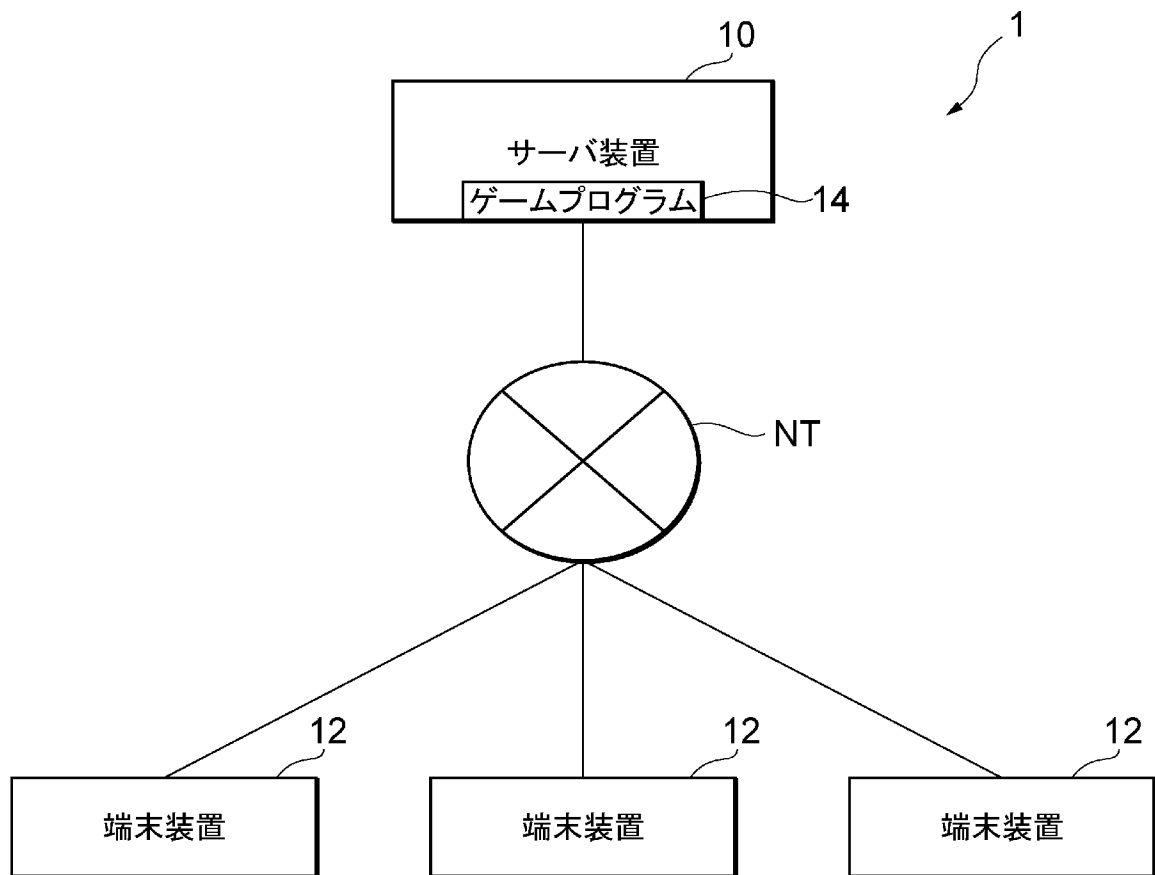
前記付与されたスキルポイントの消費により、前記育成対象キャラクタの獲得可能スキルから一又は複数のスキルを当該育成対象キャラクタに獲得させるためのスキル獲得画面を表示させる表示手段と、
を備え、

前記制御手段は、前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルを前記育成対象キャラクタが獲得している場合、当該スキルを発動させて当該目標ゲームを有利に実行させ、

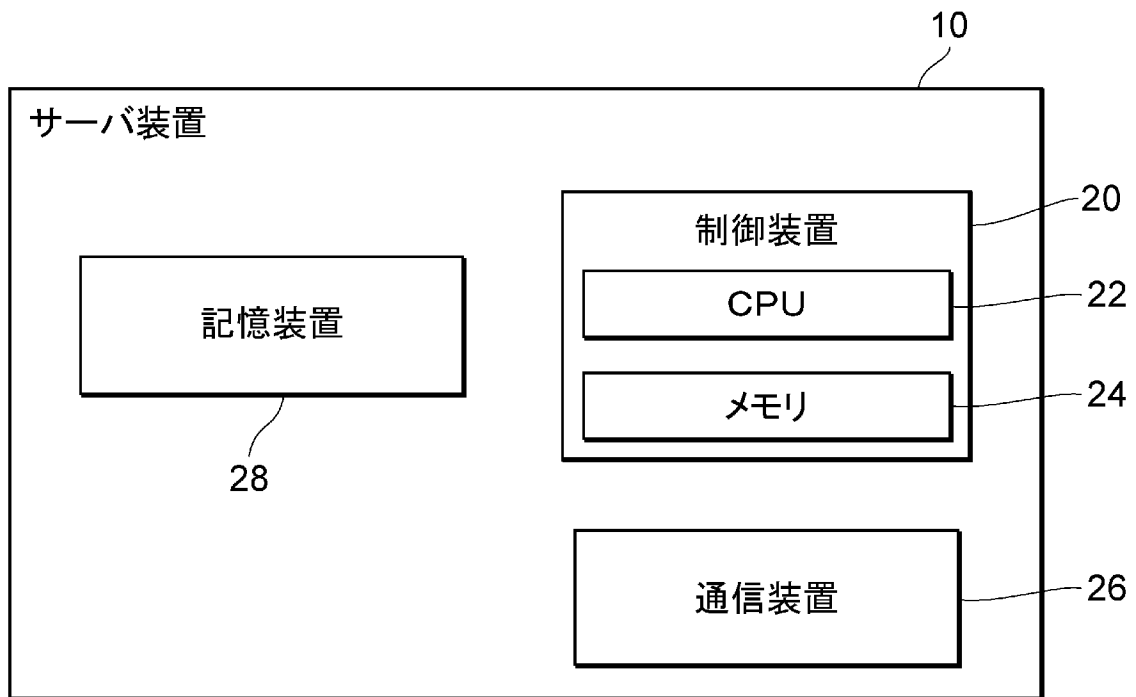
前記スキル獲得画面には、前記獲得可能スキルがリストで表示され、

前記リストでは、以降に実行される前記目標ゲームに含まれる条件に合致するスキルと合致しないスキルとが異なる形態で表示される、
情報処理装置。

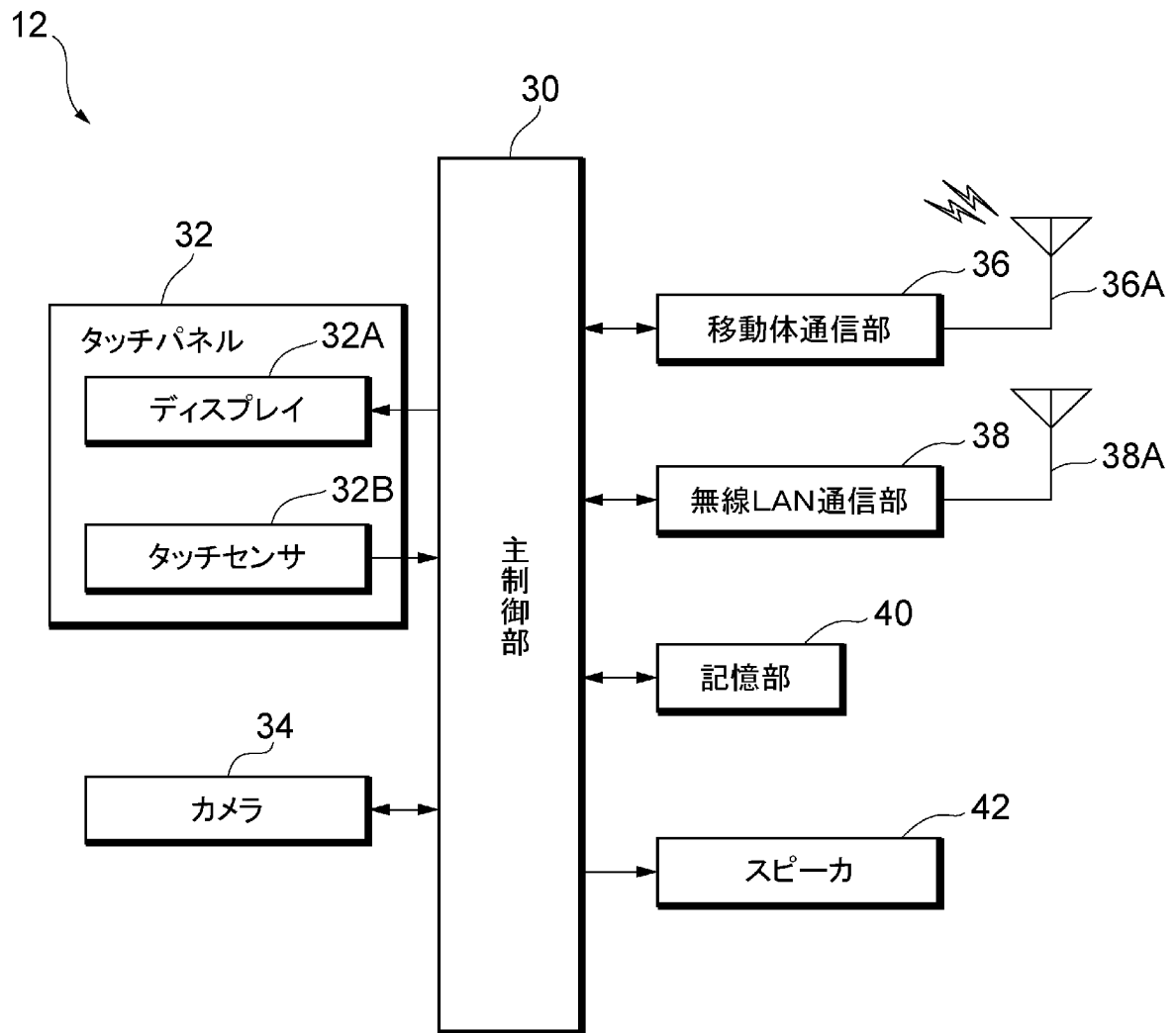
[図1]



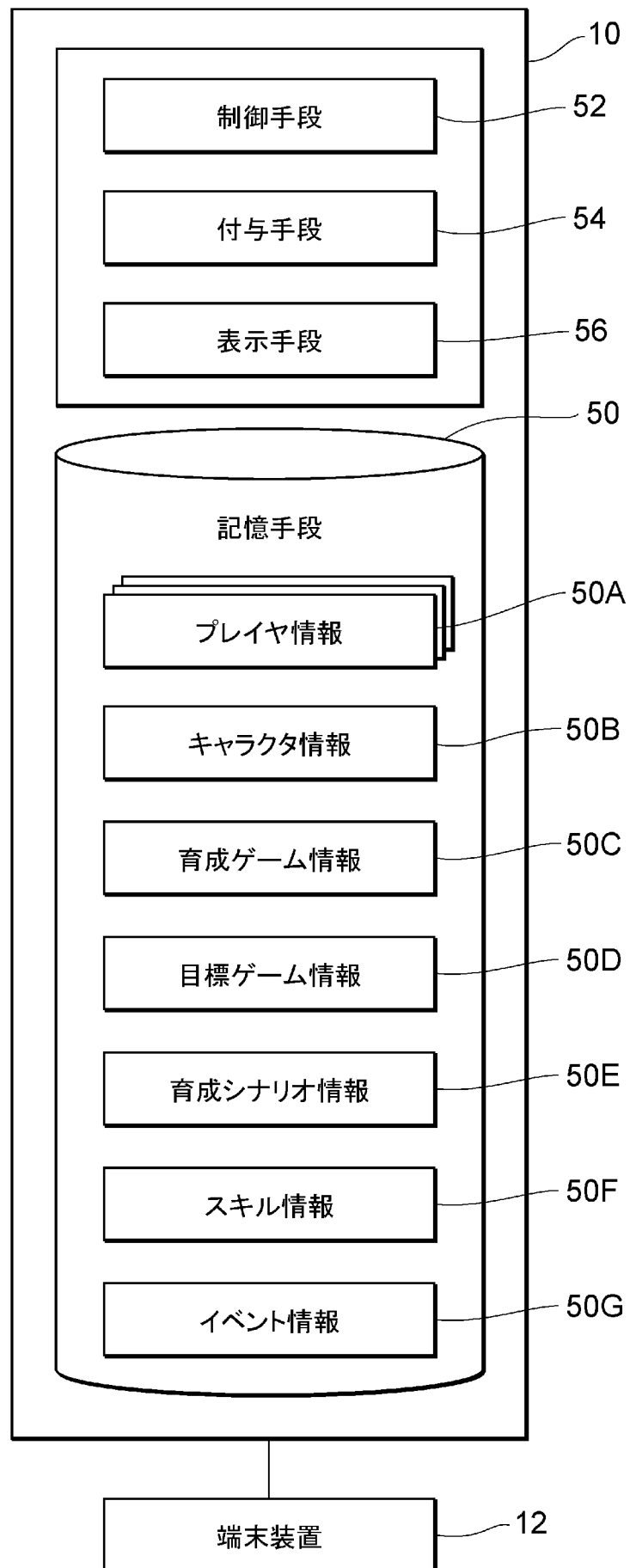
[図2]



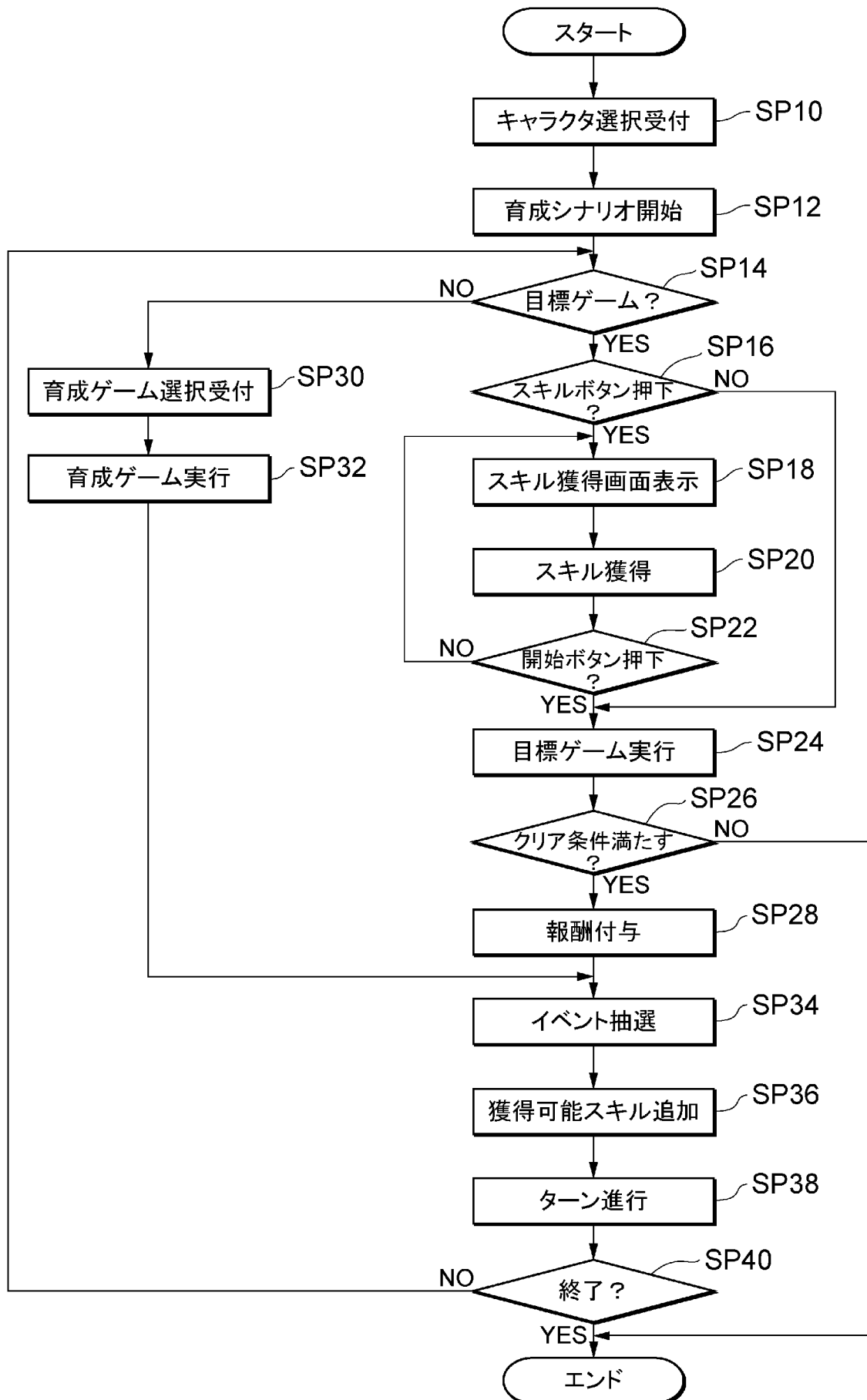
[図3]



[図4]



[図5]



[図6]

スキル獲得

現在のスキルpt 266

目標レース表示

お薦め	Aレース場が得意になる		40pt	
	Bレース場が得意になる		獲得済み	
お薦め	長距離が得意になる		60pt	
	短距離が得意になる		60pt	
お薦め	重の状態が得意になる		50pt	
	良の状態が得意になる		50pt	
	春のレースが得意になる		獲得済み	
お薦め	夏のレースが得意になる		70pt	
お薦め	雨のレースが得意になる		60pt	
	左回りが得意になる		40pt	
お薦め	右回りが得意になる		40pt	

決定

[図7]

70

目標レース情報

72

レース名	レース場	状態	距離	周回	季節	天候	クリア
▽▽賞	C	良	中	右	春	晴	1着 クリア済
○○賞	B	重	短	右	春	晴	1着 クリア済
↓ 次の目標レース							
××賞	A	重	長	右	夏	雨	5着以内
●●杯	C	良	中	左	夏	曇	3着以内
▲▲杯	A	重	長	右	夏	雨	3着以内
△△賞	A	鞍重	長	右	秋	晴	1着

74

戻る

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2022/025469

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**A63F 13/52**(2014.01)i; **A63F 13/53**(2014.01)i; **A63F 13/69**(2014.01)i; **A63F 13/825**(2014.01)i

FI: A63F13/825; A63F13/53; A63F13/69; A63F13/52

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F13/52; A63F13/53; A63F13/69; A63F13/825

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2022
 Registered utility model specifications of Japan 1996-2022
 Published registered utility model applications of Japan 1994-2022

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2009-201982 A (COPCOM CO LTD) 10 September 2009 (2009-09-10) entire text, all drawings	1-9
A	JP 2021-084020 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD) 03 June 2021 (2021-06-03) entire text, all drawings	1-9
A	JP 2020-049285 A (COLOPL INC) 02 April 2020 (2020-04-02) entire text, all drawings	1-9
A	JP 2004-121490 A (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT STUDIOS INC) 22 April 2004 (2004-04-22) entire text, all drawings	1-9
A	JP 2013-188268 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD) 26 September 2013 (2013-09-26) entire text, all drawings	1-9
A	JP 2018-171427 A (SEGA GAMES CO LTD) 08 November 2018 (2018-11-08) entire text, all drawings	1-9

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
 “E” earlier application or patent but published on or after the international filing date
 “L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
 “O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
 “P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
 “X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
 “Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
 “&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

22 August 2022

Date of mailing of the international search report

30 August 2022

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)
3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915
Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2022/025469

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2018-143835 A (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC) 20 September 2018 (2018-09-20) entire text, all drawings	1-9

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2022/025469

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP	2009-201982	A	10 September 2009	(Family: none)	
JP	2021-084020	A	03 June 2021	(Family: none)	
JP	2020-049285	A	02 April 2020	(Family: none)	
JP	2004-121490	A	22 April 2004	(Family: none)	
JP	2013-188268	A	26 September 2013	WO 2013/136590 A1	
JP	2018-171427	A	08 November 2018	(Family: none)	
JP	2018-143835	A	20 September 2018	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/52(2014.01)i; A63F 13/53(2014.01)i; A63F 13/69(2014.01)i; A63F 13/825(2014.01)i FI: A63F13/825; A63F13/53; A63F13/69; A63F13/52		
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F13/52; A63F13/53; A63F13/69; A63F13/825 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2022年 日本国実用新案登録公報 1996-2022年 日本国登録実用新案公報 1994-2022年 国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2009-201982 A（株式会社カプコン）10.09.2009（2009-09-10） 全文，全図	1-9
A	JP 2021-084020 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）03.06.2021 （2021-06-03） 全文，全図	1-9
A	JP 2020-049285 A（株式会社コロプラ）02.04.2020（2020-04-02） 全文，全図	1-9
A	JP 2004-121490 A（株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ） 22.04.2004（2004-04-22） 全文，全図	1-9
A	JP 2013-188268 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）26.09.2013 （2013-09-26） 全文，全図	1-9
A	JP 2018-171427 A（株式会社セガゲームス）08.11.2018（2018-11-08） 全文，全図	1-9
☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日 22.08.2022		国際調査報告の発送日 30.08.2022
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 石原 豊 2D 1563 電話番号 03-3581-1101 内線 3239

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2018-143835 A (株式会社バンダイナムコエンターテインメント) 20.09.2018 (2018 - 09 - 20) 全文, 全図	1-9

国際調査報告
 パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2022/025469

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP	2009-201982	A	10.09.2009	(ファミリーなし)	
JP	2021-084020	A	03.06.2021	(ファミリーなし)	
JP	2020-049285	A	02.04.2020	(ファミリーなし)	
JP	2004-121490	A	22.04.2004	(ファミリーなし)	
JP	2013-188268	A	26.09.2013	WO 2013/136590 A1	
JP	2018-171427	A	08.11.2018	(ファミリーなし)	
JP	2018-143835	A	20.09.2018	(ファミリーなし)	